

C2	Übergang von RM mit Nachläufer und Weiterspielmöglichkeiten	5:1 3:2:1	
-----------	--	----------------------	---

Beschreibung:

In diesem Ablauf wird zunächst ein Übergang von Rückraum Mitte an den Kreis gespielt. Im Anschluss stellt der Kreisläufer eine Sperre, die vom Spieler auf Rückraum Mitte umlaufen wird, um möglichst eine Abschlussmöglichkeit vom ersten Kreis zu erarbeiten.

Abschlussmöglichkeiten:

- Pass zum nachlaufenden Rückraumspieler.
- Durchbruch eines Rückraumspielers.
- Ablegen auf Außen.

Erfolgsfaktoren:

- Richtiges Timing bei der Sperrstellung und beim Nachlaufen.
- Glaubwürdiges Stoßen in die Abwehrlücken.

Anwendung:

Der Ablauf kann gegen jedes Abwehrsystem gespielt werden, eignet sich aber vor allem gegen offensivere Systeme, da hier in der Regel durch den Übergang ein Umstellen der Abwehr erforderlich wird und so die Wurfmöglichkeit erarbeitet werden kann, bevor die Abwehr wieder geordnet agiert.

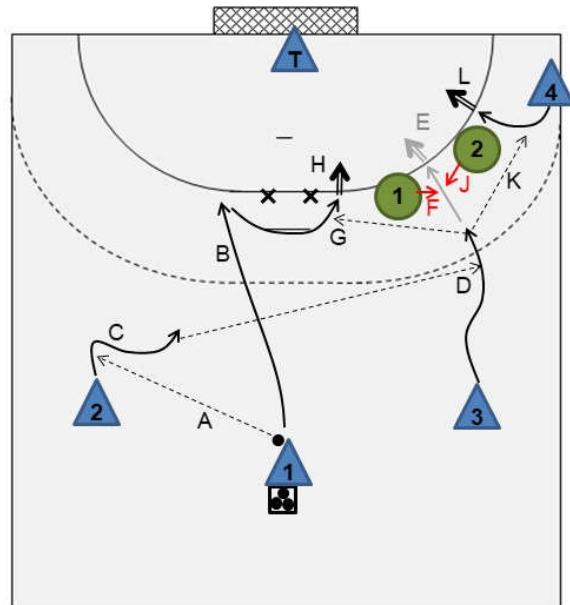
C2.2 Vorübung 2: Entscheidungstraining für Rückraumspieler

Aufbau:

- Zwei Hütchen wie abgebildet für den Laufweg aufstellen.

Ablauf:

- **1** passt den Ball zum Auftakt in die Stoßbewegung von **2** (A) und läuft sofort nach links an den Kreis ein (B).
- **2** stößt mit Ball nach innen (C) und passt zu **3** (D), in dessen Stoßbewegung in die Lücke zwischen **1** und **2**.
- **3** trifft dann die Entscheidung:
 - o Bleibt die Lücke offen, bricht **3** durch und wirft selbst (E).
 - o Schließt **1** die Lücke (F), passt **3** zu **1**, der am Kreis um die Hütchen nachläuft (G) und nach Erhalt des Passes mit Wurf abschließt (H).
 - o Schließt **2** die Lücke (J), passt **3** nach außen zu **4** (K) und **4** schließt mit Wurf ab (L).
- Dann startet der nächste Durchgang mit neuen Rückraumspielern.
- **1** stellt sich im rechten Rückraum an, **3** im linken Rückraum und **2** mit Ball in der Mitte.



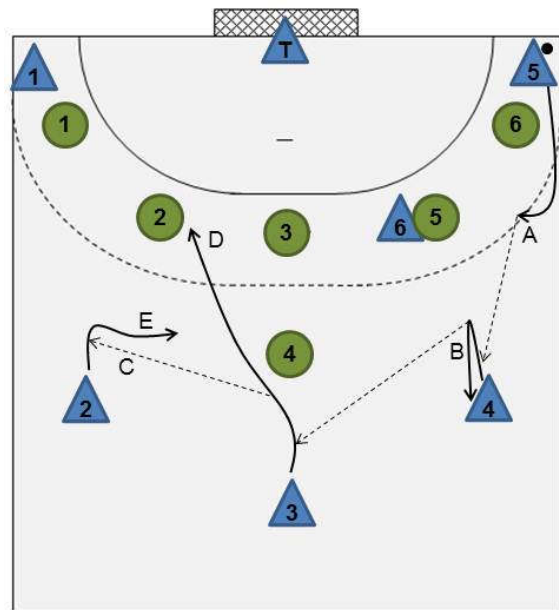
! Abwehrspieler und Außenspieler regelmäßig wechseln.

! Den Ablauf auch auf der anderen Seite spielen, mit Entscheidung auf Rückraum links.

C2.3 **Anwenden: Spiel im 6gegen6**

Ablauf:

- **5** stößt von außen mit Ball an und passt **4** den Ball in die Bewegung (A).
- **4** passt in die Bewegung von **3** (B).
- **3** passt den Ball zu **2** (C) und läuft nach links an den Kreis ein (D).
- **2** stößt zuerst etwas geradeaus und dann nach innen (E), je nachdem, wie **4** auf das Einlaufen (D) von **3** reagiert.
- Sprechen **2** und **4** die Übergabe von **3** und **2** richtig ab (**2** übernimmt **3** und **4** orientiert sich zu **2**), stößt **2** etwas nach innen zur Mitte und passt den Ball zu **4** (F).
- **4** stößt mit Ball dynamisch nach rechts zwischen **5** und **6**.



(Bild 1)



(Bild 2)

! **4** muss dabei so weit nach rechts stoßen, dass **5** darauf reagiert und die Bewegung mitmacht.

- **6** bewegt sich von seiner Ausgangsposition bei **5** zu **3** in die Sperre (G).
- **3** kommt am Kreis im Bogen angelaufen, bekommt den Ball in seine Laufbewegung gespielt (H) und schließt mit Wurf ab (J) (= **Option 1**).
- Danach wiederholt sich der Ablauf von der anderen Seite, usw.

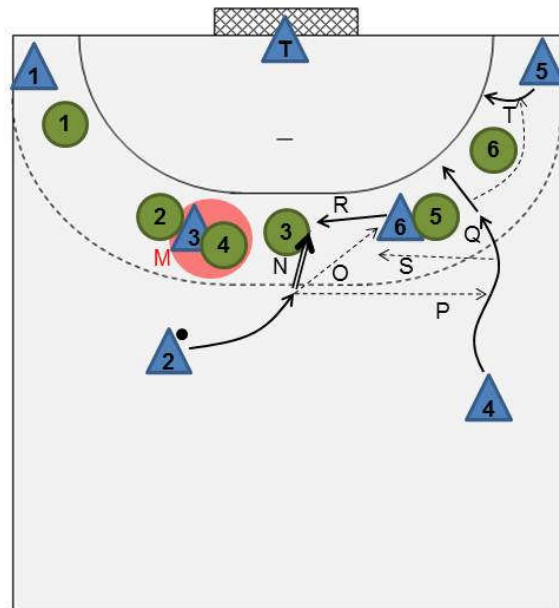
Weiterspielmöglichkeit:

- Ist die Abwehr nach innen aufgerückt, sodass der Pass zu **3** (H) nicht möglich ist, soll **4** versuchen, zwischen **5** und **6** durchzubrechen (K) (= **Option 2**). Schiebt **6** dabei die Lücke zu, erfolgt der Pass nach außen zu **5** (L) (= **Option 3**).

Variation:

Situation: **4** begleitet den einlaufenden **3** bis an den Kreis (es findet keine korrekte Übergabe statt) (M):

- **2** macht mit Ball dynamisch Druck Richtung Mitte. Je nach Bewegung von **3**, wirft **2** aus dem Sprungwurf heraus auf das Tor (N) (= **Option 4**) oder spielt mit **6** am Kreis zusammen (O) (= **Option 5**).
- Sind diese beiden Optionen nicht möglich, spielt **2** den Ball weiter in die Stoßbewegung von **4** (P):
 - o **4** macht dynamisch Druck zwischen **5** und **6** mit dem Versuch, durchzubrechen (Q) (= **Option 6**).
 - o **6** stellt sich zeitgleich mit dem Pass (P) in die Sperrstellung bei **3** (R).
- Gelingt der Durchbruch von **4** nicht, kann er mit **6** am Kreis zusammenspielen (S) oder den Ball nach außen zu **5** spielen (T) (= **Option 7**).



(Bild 3)

! Die Angreifer sollen mit höchster Dynamik auf die Räume zwischen den Abwehrspielern stoßen.

! **6** soll die Sperre am Kreis (G und R) nicht zu früh stellen. Am besten stellt **6** die Sperre erst kurz bevor **3** nachgelaufen kommt (H), bzw. der Pass von **4** kommen kann (S).